

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-348969

(P2005-348969A)

(43) 公開日 平成17年12月22日(2005.12.22)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2004-173131 (P2004-173131)

(22) 出願日 平成16年6月10日 (2004.6.10)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100116872

弁理士 藤田 和子

(72) 発明者 竹内 啓喜

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 笹田 裕士

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 溝口 正和

東京都江東区有明3丁目1番地25

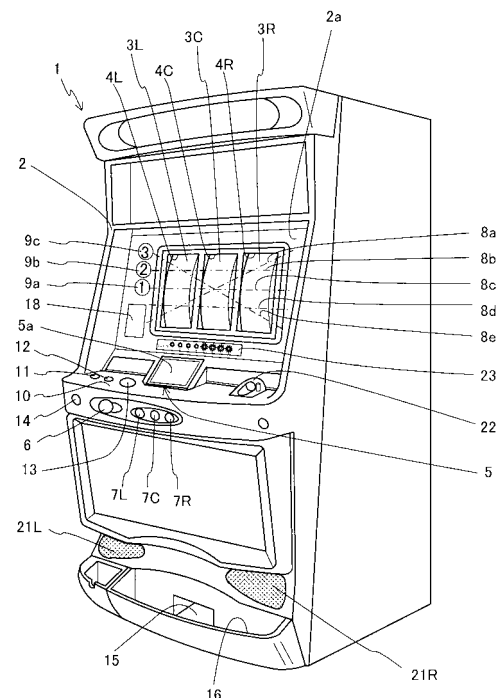
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 多彩な遊技性を備えた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、当選役が特定の役であることに基づいて、入賞表示制御手段により入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、第1遊技状態及び第2遊技状態により構成される遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、遊技に関する情報の報知を開始する時期を、有利状態中の時期のうちから決定する報知開始時期決定手段と、報知開始時期決定手段の決定結果を、第1遊技状態において報知する第1報知手段と、報知開始時期決定手段により決定された時期以降、第2遊技状態において情報を報知する第2報知手段と、を備える。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による操作の結果に基づいて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、前記遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、

入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、

前記当選役が特定の役であることに基づいて、前記入賞表示制御手段により前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、第 1 遊技状態及び第 2 遊技状態により構成される遊技者に有利な有利状態を発生させる有利状態発生手段と、

遊技に関する情報の報知を開始する時機を、前記有利状態中の時機のうちから決定する報知開始時機決定手段と、

前記報知開始時機決定手段の決定結果を、前記第 1 遊技状態において報知する第 1 報知手段と、

前記報知開始時機決定手段により決定された時機以降、前記第 2 遊技状態において前記情報を報知する第 2 報知手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記第 1 報知手段による報知を、前記第 1 遊技状態における複数の単位遊技に亘って行うように制御する第 1 報知制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記第 2 遊技状態では、遊技者に対する有利の度合いが異なる 2 種類の遊技状態が設定され、前記第 1 報知手段は、前記第 2 遊技状態における有利の度合いの変化を報知することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に必要な識別情報を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段と、を備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。ここで、機械的変動表示装置を備えるものにおいては、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出す。

40

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、ある役の入賞が成立したときは、1 回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並んでメダルやコイン等が払出される入賞が成立する

50

ためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと内部当選役の入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。

【0005】

このような遊技機では、面白味のある遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、状況決定手段は、第1の決定結果に基づいて、特別遊技状態を遊技者にとって更に有利な状況とするか否かを決定する第2の決定を行う。従って、例えば、第1の決定結果が前記CTのような有利な状況が発生させるとの決定であるとき、特別遊技状態を遊技者にとって更に有利な状況とするとの第2の決定が行われるようにすれば、遊技者にとって有利な状況が継続して発生するという特別な状況の発生頻度が高くなるので、面白味が高まり、遊技者の期待に応える遊技機が提供される。

10

【特許文献1】特開2002-165932号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からのアプローチにより、多彩な遊技性を備えた遊技機が望まれている。

20

【0007】

本発明の目的は、多彩な遊技性を備えた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、報知開始時機決定手段の決定結果を、第1遊技状態において報知する第1報知手段と、報知開始時機決定手段により決定された時機以降、前記第2遊技状態において前記情報を報知する第2報知手段と、を備えたことを特徴とする。

【0009】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

30

【0010】

(1) 遊技者による操作（例えば、後述のスタートレバー6の操作など）の結果に基づいて、単位遊技（例えば、一のゲームなど）の開始を指令する遊技開始指令手段（例えば、後述のスタートスイッチ6S、後述の図15のステップS8の判別を行う手段など）と、前記遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて、当選役（例えば、内部当選役、後述の持越役、内部当選役及び持越役など）を決定する当選役決定手段（例えば、後述の図15のステップS12を行う手段、後述の主制御回路71など）と、入賞態様（例えば、特定の図柄の停止態様など）を入賞表示手段（例えば、後述の表示窓4L, 4C, 4R、リール3L, 3C, 3Rなど）に停止表示させる入賞表示制御手段（例えば、後述の図16のステップS22、ステップS23を行う手段、後述の主制御回路71など）と、前記当選役が特定の役（例えば、BB、ボーナスなど）であることに基づいて、前記入賞表示制御手段により前記入賞表示手段に特定の入賞態様（例えば、後述のボーナスの入賞を示す図柄の停止態様、遊技価値が付与されない特定の停止態様など）が停止表示された場合に、第1遊技状態（例えば、後述のRB遊技状態など）及び第2遊技状態（例えば、後述のBB一般遊技状態など）により構成される遊技者に有利な有利状態（例えば、後述のBB遊技状態など）を発生させる有利状態発生手段（例えば、後述の図15のステップS10、図17のステップS37を行う手段、後述の主制御回路71など）と、遊技に関する情報（例えば、遊技を有利に進めるための操作順序、後述のRB入賞許可順序又は後述の帽子入賞許可順序など）の報知を開始する時機を、前記有利状態中の時機（例え

40

50

ば、後述の報知開始時機など)のうちから決定する報知開始時機決定手段(例えば、後述の図27のステップS151、ステップS153を行う手段、後述の副制御回路72など)と、前記報知開始時機決定手段の決定結果(例えば、後述の報知開始時機など)を、前記第1遊技状態において報知する第1報知手段(例えば、BB用演出領域23など)と、前記報知開始時機決定手段により決定された時機以降、前記第2遊技状態において前記情報を報知する第2報知手段(例えば、後述の液晶表示装置5など)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0011】

(1)記載の遊技機によれば、第1報知手段は、報知開始時機決定手段の決定結果を、第1遊技状態において報知する。第2報知手段は、報知開始時機決定手段により決定された時機以降、第2遊技状態において情報を報知する。遊技者にとってみれば、第1遊技状態では、報知開始時機決定手段の決定結果に期待して遊技を楽しみ、第2遊技状態においては、情報報知により遊技を楽しむことができる場合があり、遊技の興趣が向上する。

10

【0012】

(2) (1)記載の遊技機において、前記第1報知手段による報知(例えば、報知のための演出、情報報知抽選ルーレット演出など)を、前記第1遊技状態における複数の単位遊技に亘って行うように制御する第1報知制御手段(例えば、後述の図26のステップS138、ステップS140を行う手段、後述の副制御回路72など)を備えたことを特徴とする遊技機。

【0013】

(2)記載の遊技機によれば、第1報知制御手段は、第1遊技状態における複数の単位遊技に亘って行うように制御する。遊技者にとってみれば、その複数の単位遊技に亘り、遊技を楽しむことができる場合がある。また、その複数の単位遊技に亘り、報知開始時機決定手段の決定結果に対する期待感を維持することができる場合がある。

20

【0014】

(3) (1)記載の遊技機において、前記第2遊技状態では、遊技者に対する有利の度合いが異なる2種類の遊技状態(例えば、情報報知の有無で区別される2つの第2遊技状態、後述のS・BBとN・BBの2種類の遊技状態など)が設定され、前記第1報知手段は、前記第2遊技状態における有利の度合いの変化(例えば、情報報知が行われない状態から行われる状態への変化など)を報知(例えば、後述のS・BBへの昇格を報知する演出など)することを特徴とする遊技機。

30

【0015】

(3)記載の遊技機によれば、第2遊技状態における有利の度合いの変化が報知されるので、遊技の興趣を増大させることができる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、多彩な遊技性を備えることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

40

【0018】

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられる。表示窓4L、4C、4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられている。

【0019】

50

これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、或いはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明する B E T ランプ 9 a、9 b、9 c の点灯で表示される。

【0020】

ここで、入賞ライン 8 a ~ 8 e は、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

【0021】

キャビネット 2 の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた 3 個のリール 3 L、3 C、3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓 4 L、4 C、4 R を通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 80 回転 / 分）で回転する。

【0022】

表示窓 4 L、4 C、4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、情報表示部 1 8 が設けられる。表示窓 4 L、4 C、4 R の下側には、後述の B B 用演出領域 2 3 が設けられている。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c は、一のゲーム（単位遊技）を行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。ここで、この実施形態においては、一のゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。なお、実施例では、一のゲームは、基本的にスタートレバー 6 が操作されることにより開始し、全てのリール 3 L、3 C、3 R が停止したときに終了する。

【0023】

1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 数が“1”で 1 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が“2”で 3 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が“3”で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。情報表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数、後で説明する B B 一般遊技状態におけるゲームの回数等を表示する。

【0024】

また、表示窓 4 L、4 C、4 R の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、その台座部 1 0 と表示窓 4 L、4 C、4 R との間には液晶表示装置 5 が設けられている。この液晶表示装置 5 の表示画面 5 a には、遊技に関連する情報などが表示される。液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 2 2 が設けられ、液晶表示装置 5 の左側には、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、及び最大 B E T スイッチ 1 3 が設けられる。

【0025】

1 - B E T スイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E T スイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 B E T スイッチ 1 3 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの B E T スイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【0026】

台座部 1 0 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C / P スイッチ 1 4 が設けられている。この C / P スイッチ 1 4 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 1 5 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 1 6 に溜められる。

【0027】

C / P スイッチ 1 4 の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓 4 L、4 C、4 R 内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー 6 が所定の角度範囲で回転自在に取り付けられている。台座部 1 0 の前面部中央で、液晶表示装置 5 の下方

10

20

30

40

50

位置には、３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転をそれぞれ停止させるための３個の停止ボタン（停止操作手段）７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられている。メダル受け部１６の上方の左右には、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒが設けられている。

【００２８】

ここで、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を「第１停止操作」、次に行われる停止操作を「第２停止操作」、「第２停止操作」の次に行われる停止操作を「第３停止操作」という。また、「第１停止操作」として左の停止ボタン７Ｌを操作することを「順押し」という。「第１停止操作」として中央の停止ボタン７Ｃを操作することを「中押し」という。「第１停止操作」として右の停止ボタン７Ｒを操作することを「逆押し」という。

10

【００２９】

図２は、ＢＢ用演出領域２３を示す。このＢＢ用演出領域２３は、３色（赤色，橙色，緑色）のいずれかに変色可能な３色ＬＥＤ（Ｌ１～Ｌ８）を含む。ＬＥＤＬ１～Ｌ８の点灯、変色、消灯などの動作（情報報知抽選ルーレット演出）により、後述のＢＢ一般遊技状態において情報報知が開始するか否かを報知する。情報報知抽選ルーレット演出は、基本的に、ＢＢが入賞したとき、後述のＢＢ遊技状態における１回目及び２回目のＲＢ遊技状態において行われる。

【００３０】

情報報知抽選ルーレット演出では、ＢＢ用演出領域２３を構成する８個の３色ＬＥＤ（Ｌ１～Ｌ８）がＬ１　Ｌ２　…　Ｌ７　Ｌ８　Ｌ１　Ｌ２…　Ｌ７　Ｌ８　…の順番で順次点灯及び消灯を繰り返すことにより、左側から右側に光が流れるような表示（移動表示）をする。演出の最後にＬ５～Ｌ８のいずれかが点灯した状態となれば、後述の情報報知の開始を示すものである。他方、演出の最後にＬ１～Ｌ４のいずれかが点灯した状態となれば、後述の情報報知が開始しないことを示すものである。

20

【００３１】

この情報報知抽選ルーレット演出では、３色ＬＥＤ（Ｌ１～Ｌ８）の移動表示のパターン（移動表示態様）を異ならせることにより、後述の情報報知の開始の確率（信頼度）の高低を示すこととしている。

【００３２】

具体的には、情報報知抽選ルーレット演出が速い移動表示の後、徐々にゆっくりとした移動表示（スローモード）に変化し、このスローモードの期間が長ければ長いほど後述の情報報知の確率が高いものとする。また、移動表示中、Ｌ５～Ｌ８の当選範囲だけが上記スローモードとなるときは、後述の情報報知の確率が非常に高いものとし、反対に、Ｌ１～Ｌ４の不当選範囲だけが上記スローモードとなるときは、後述の情報報知の確率が非常に低いものとする。

30

【００３３】

図３は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表わされた複数種類の図柄が２１個配列された図柄列を示している。各図柄には“００”～“２０”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するＲＯＭ３２（図１４）に格納（記憶）されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ上には、“青７（図柄９１）”、“白７（図柄９２）”、“帽子（図柄９３）”、“サボテン（図柄９４）”、“Replay（図柄９５）”、“上チリ（図柄９６）”及び“下チリ（図柄９７）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、図柄列が図３の矢印方向に移動するように回転駆動される。

40

【００３４】

図４は、各遊技状態における入賞役（入賞が成立した役）に対応する入賞図柄組合せ及び払出枚数を示す。

【００３５】

実施例では、ＢＢに内部当選した後、ＢＢが入賞するまでの間、ＢＢを内部当選役として保持する（一般に「持ち越し」と称される）。更に、ＢＢが持ち越された状態においても、ＢＢに内部当選するようになっている。そして、入賞することなく複数回ＢＢに内部

50

当選した場合には、その回数を計数（貯留）し、その回数分のＢＢの入賞を実現可能（ＢＢのストック）にしている。

【００３６】

ＢＢの入賞を実現可能な回数（持ち越されたＢＢの数）を、以下「ＢＢストック数」という。また、持ち越されたＢＢを、以下「持越役」という。また、持越役がセットされた状態を、以下「持越状態」という。

【００３７】

実施例の遊技状態には、「非ＦＴ非持越状態」、「非ＦＴ持越状態」、「ＦＴ」、後述の情報報知が行われる「ＢＢ一般遊技状態」及び「ＲＢ遊技状態」がある。これら“５種類”の各遊技状態は、基本的に、内部当選する可能性のある役の種類、後述のリプレイに内部当選する確率、ＢＢを持ち越しているか否かなどにより区別される。「非ＦＴ非持越状態」及び「非ＦＴ持越状態」を総称して、以下「非ＦＴ」という。また、「ＢＢ一般遊技状態」及び「ＲＢ遊技状態」を総称して、以下「ＢＢ遊技状態」という。

10

【００３８】

「非ＦＴ」は、後述のリプレイに内部当選する確率が「ＦＴ」と比べて相対的に低い遊技状態である。「非ＦＴ持越状態」及び「ＦＴ」は、ＢＢを持ち越している遊技状態である。「非ＦＴ非持越状態」は、ＢＢを持ち越していない遊技状態である。非ＦＴ持越状態は、ＦＴ持越状態と比べて持ち越されたＢＢの入賞が許容される確率（後述の停止用当選役としてＢＢが選択される確率）が相対的に大きな遊技状態である。ＦＴから非ＦＴ持越状態へ移行することにより、遊技者が持越役の入賞を実現できるようになる（持越役の入賞が許容される）。なお、「ＦＴ」は持越状態に含まれる。

20

【００３９】

一のＢＢ遊技状態においてＲＢの入賞が実現した回数を、以下「ＲＢ入賞実現回数」という。一のＲＢ遊技状態において行われたゲーム（単位遊技など）の回数を、以下「ＲＢ中ゲーム回数」という。一のＲＢ遊技状態において後述のＪＡＣの小役が入賞した回数を、以下「ＲＢ中入賞回数」という。一のＢＢ遊技状態におけるＢＢ一般遊技状態において行われたゲームの回数を、以下「ＢＢ一般遊技回数」という。

【００４０】

実施例のＢＢ遊技状態では、ＲＢ入賞実現回数の最大値は、“３”である。ＢＢ一般遊技回数の最大値は、“３０”である。ＲＢ遊技状態では、ＲＢ中ゲーム回数の最大値は、“１２”である。ＲＢ中入賞回数の最大値は、“８”である。

30

【００４１】

ＢＢ遊技状態は、ＢＢ一般遊技回数が“３０”に到達（“３０”に到達したゲームでＲＢが入賞したときはそのＲＢ遊技状態が終了）するという条件、又はＲＢ入賞実現回数が“３”の状況でＲＢ遊技状態が終了するという条件のいずれか一方の条件が充足した場合に終了する。したがって、ＢＢ遊技状態を最も有利に進めるには、ＢＢ一般遊技回数が“３０”に到達したゲームにおいて３回目のＲＢを入賞させる（ＲＢ入賞実現回数を“３”とする）必要がある。

【００４２】

ＲＢ遊技状態は、ＲＢ中ゲーム回数が“１２”に到達するという条件、又はＲＢ中入賞回数が“８”に到達するという条件のいずれか一方の条件が充足した場合に終了する。

40

【００４３】

各遊技状態の特徴の詳細、すなわち各遊技状態において内部当選する役の種類、その確率及び各遊技状態におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の態様（入賞する可能性のある役の種類等）については、後で図５～図８などを参照して説明する。また、各遊技状態間の移行は、後述の遊技状態監視処理（図１８）で行われる。

【００４４】

ＦＴ又は非ＦＴのいずれであるかは、ＦＴフラグに基づいて判別される。ＦＴフラグが“オン”の場合はＦＴであり、“オフ”の場合は非ＦＴである。ＦＴフラグは、後述のＲＡＭ３３（図１４）に記憶される情報である。

50

【 0 0 4 5 】

F Tの発生条件、すなわちF Tフラグが“ オン ”となる条件は、F Tフラグがオフであり、かつ持越役がなしの状況において、B Bストック数が“ 1 以上 ”であることである（後述の図 1 9 のステップ S 5 1 ）。具体的には、B B遊技状態が終了したときにストック数が“ 1 以上 ”の場合に、その終了後の最初のゲーム、及び非F T非持越状態においてB Bに内部当選したゲームの次のゲームにおいてF Tフラグが“ オン ”に更新される。

【 0 0 4 6 】

F Tの終了条件（非F Tへの移行条件）、すなわちF Tフラグが“ オフ ”となる条件は、F T遊技数が“ 0 ”に更新されることである。F T遊技数は、各ゲームの開始時に“ 1 ”減算される。

10

【 0 0 4 7 】

図 4 に示すように、B Bの入賞は、F T又は非F Tにおいて“ 白 7 - 白 7 - 白 7 ”又は“ 青 7 - 青 7 - 青 7 ”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。B Bが入賞した後、遊技状態がB B一般遊技状態となる。

【 0 0 4 8 】

R Bの入賞は、B B一般遊技状態において“ Replay - Replay - Replay ”又は“ 白 7 - Replay - Replay ”が並ぶことにより実現する。B B一般遊技状態においてR Bが入賞することを、一般にJ A C インと称する。R Bが入賞した後、遊技状態がR B遊技状態となる。また、R Bの入賞は、内部当選役が後述の複合役の場合に実現しうる。

【 0 0 4 9 】

20

リプレイ（再遊技）の入賞は、F T又は非F Tにおいて“ Replay - Replay - Replay ”が並ぶことにより実現する。リプレイが入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入される（遊技者に遊技価値が付与される）ので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

【 0 0 5 0 】

F Tでは、リプレイに内部当選したとき、“ 211 / 256 ”の確率で遊技者の停止操作（停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミング、或いは操作順序（停止順序））に拘らずそのリプレイが入賞しないリールの停止制御（一般に、蹴飛ばし制御と称される）を行う。この停止制御により、F Tにおいてリプレイが入賞する確率を非F Tの確率とほぼ等しくしている（略同一としている）。

30

【 0 0 5 1 】

F T、非F T及びB B一般遊技状態では、帽子の小役、上チリの小役、下チリ的小役、及びデカチリ的小役（いわゆる「グループ役」に含まれる役）の入賞を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示のとおりである。なお、帽子の小役の入賞は、B B一般遊技状態において内部当選役が後述の複合役の場合にも実現しうる。

【 0 0 5 2 】

上チリ的小役の入賞は、“ 上チリ ”が左の表示窓 4 L の下段に停止表示することにより実現する。また、下チリ的小役の入賞は、“ 下チリ ”が左の表示窓 4 L の上段に停止表示することにより実現する。デカチリ的小役の入賞は、“ 上チリ ”が左の表示窓 4 L の中段、“ 下チリ ”が左の表示窓 4 L の下段に停止表示することにより実現する。

40

【 0 0 5 3 】

J A C の小役（役物）の入賞は、R B遊技状態において“ Replay - Replay - Replay ”又は“ 白 7 - Replay - Replay ”が並ぶことにより実現する。J A C の小役の入賞回数が“ 8 回 ”となったとき、遊技状態が変化する。ここで、J A C の小役の入賞が実現する可能性のあるR B遊技状態のゲームは、一般にJ A C ゲームと称される。

【 0 0 5 4 】

ここで、B B一般遊技状態では、後述の複合役に内部当選した場合には、R Bの入賞が実現する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序（以下「R B入賞許可順序」という）及び帽子の小役の入賞が実現する操作順序（以下「帽子入賞許可順序」という）が決定（後述のテーブル番号の決定）される（後述の図 1 5 のステップ S 1 4 ）。

50

【 0 0 5 5 】

また、B B 一般遊技状態では、遊技状況に基づいて、遊技者にとって有利な停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序の報知（情報報知）が行われることがある（後述の図 2 5 のステップ S 1 1 6 , 1 1 7 ）。具体的には、後述の複合役に内部当選した場合に、R B 入賞実現回数及び B B 一般遊技回数に基づいて、R B 入賞許可順序又は帽子入賞許可順序のいずれかが報知（遊技者にとって有利な遊技結果が得られる報知）される場合がある。

【 0 0 5 6 】

この情報報知に従って停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作することにより、B B 一般遊技回数が “ 3 0 ” に到達したゲームにおいて R B 入賞実現回数が “ 3 ” に更新されることとなる。このため、遊技者にとってみれば、情報報知により遊技を有利に進めることができる。すなわち、B B 一般遊技状態において情報報知が行われる場合には、遊技者の有利の度合いは、情報報知が行われない場合よりも相対的に高い。

【 0 0 5 7 】

この情報報知の開始時機には、B B 入賞後、1 回目の R B 遊技状態終了後、及び 2 回目の R B 遊技状態終了後の “ 3 種類 ” の時機がある。また、情報報知が行われる条件として、B B 種別（B B 遊技状態の種別）の抽選（後述の図 2 7 ）においてスーパー B B （以下「 S ・ B B 」）に当選することが必要である。すなわち、B B 入賞時に S ・ B B に当選した場合には、情報報知が行われる場合がある。他方、B B 種別の抽選において S ・ B B に当選せず、ノーマル B B （以下「 N ・ B B 」という）に当選した場合には、情報報知が行われる場合はない。

【 0 0 5 8 】

図 5 は、B E T 数が “ 3 ” のとき、F T 又は非 F T において内部当選役を決定する際（後述の図 2 1 ）に使用する確率抽選テーブルを示す。

【 0 0 5 9 】

図 5 （ 1 ）は、非 F T 用確率抽選テーブルを示す。図 5 （ 1 ）に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲 “ 0 ” ~ “ 16383 ” のうち、“ 68 ” ~ “ 2441 ” の範囲内の乱数が抽出された場合にリプレイが内部当選役となる。リプレイに内部当選する確率は、“ 2374 / 16384 ” である。

【 0 0 6 0 】

図 5 （ 2 ）は、F T 用確率抽選テーブルを示す。図 5 （ 2 ）に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲 “ 0 ” ~ “ 16383 ” のうち、“ 68 ” ~ “ 12570 ” の範囲内の乱数が抽出された場合にリプレイが内部当選役となる。リプレイに内部当選する確率は、“ 12503 / 16384 ” である。

【 0 0 6 1 】

以上のように、F T では、非 F T と比べてリプレイに内部当選する確率が高くなっている。図 5 （ 1 ）及び（ 2 ）に示すテーブルでは、リプレイ及びハズレ（なし）以外に内部当選する確率は、同じである。

【 0 0 6 2 】

図 6 は、B E T 数が “ 3 ” のとき、B B 一般遊技状態又は R B 遊技状態において内部当選役を決定する際に使用する確率抽選テーブルを示す。

【 0 0 6 3 】

図 6 （ 1 ）は、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 6 （ 1 ）に示す確率抽選テーブルでは、内部当選役として複合役が決定される場合がある。複合役は、遊技者による停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作態様に応じて入賞役が変化する役である。内部当選役として複合役が決定された場合には、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序に応じて R B 又は帽子の小役のいずれかが入賞する。

【 0 0 6 4 】

図 6 （ 2 ）は、R B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。図 6 （ 2 ）に示す確率抽選テーブルでは、“ 16383 / 16384 ” の確率で J A C の小役が内部当選役と決定される。

【 0 0 6 5 】

10

20

30

40

50

図 7 を参照して、停止用当選役選択テーブルについて説明する。

【 0 0 6 6 】

停止用当選役選択テーブルには、遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。「停止用当選役」は、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に用いられる情報（入賞役となりうる役の情報）或いは役である。「停止用当選役」が決定された場合には、その役に対応する図柄の停止態様を表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内に停止表示するようにリール 3 L , 3 C , 3 R が停止制御される。

【 0 0 6 7 】

なお、後述の図 8 に示すように、各停止用当選役には、後述の「停止テーブル群」が対応付けられている。また、停止用当選役は、遊技機における内部的な抽選の結果（決定された内部当選役を含む）、最終的に入賞が許容される役を示す。

10

【 0 0 6 8 】

抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報（停止用当選役）が選択される。乱数の抽出範囲は、“ 0 ” ~ “ 1 2 7 ” である。例えば、図 7 (1) の「 F T 」において内部当選役が「リプレイ」の場合、抽出した乱数値が“ 5 0 ” のとき、初めに、この“ 5 0 ” から停止用当選役「リプレイ」に対応する抽選値“ 4 5 ” を減算する。減算した値は、“ 5 ” である（正の値である）。

【 0 0 6 9 】

次に、この“ 5 ” から停止用当選役「チャンス目」に対応する抽選値“ 1 2 ” を減算する。減算した値は、負となる。したがって、乱数値が“ 5 0 ” の場合には、停止用当選役として「チャンス目」が選択される。「チャンス目」は、基本的に、何らかの利益を遊技者が獲得できる可能性があることを示すリール 3 L , 3 C , 3 R の停止態様又はそのような停止態様が停止表示されることとなる「停止用当選役」である。

20

【 0 0 7 0 】

図 7 (1) は、内部当選役がハズレ以外の役である場合に使用する停止用当選役選択テーブル A を示す。このテーブルでは、内部当選役として B B が決定された場合には、停止用当選役として必ずハズレ（なし）が決定される。すなわち、F T 及び非 F T において B B に内部当選したゲームでは、B B の入賞を実現することはできない。

【 0 0 7 1 】

内部当選役がリプレイの場合には、非 F T のときは、停止用当選役として必ずリプレイが選択される。F T のときは、“ 45 / 256 ” の確率でリプレイが選択される。このため、F T 及び非 F T においてリプレイに入賞する確率（リプレイが入賞役となる確率）が略同一となる。

30

【 0 0 7 2 】

図 7 (2) は、内部当選役がハズレ（なし）である場合に使用する停止用当選役選択テーブル B を示す。このテーブルでは、非 F T で持越役が有りの場合、すなわち非 F T 持越状態では、停止用当選役として必ず B B が選択される。また、F T の場合には、“ 255 / 256 ” の確率でリプレイが選択される。

【 0 0 7 3 】

図 8 を参照して、遊技状態と、停止用当選役と、選択される停止テーブル群との関係について説明する。停止テーブル群は、後で図 9 を参照して説明する停止テーブルの集合を示し、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の際に選択されるものである。

40

【 0 0 7 4 】

入賞不可能停止テーブル群が選択された場合には、停止用当選役、遊技状態に拘らず、いずれの役の入賞も実現することはない。入賞可能停止テーブル群が選択された場合には、対応する役の入賞は可能であるが、その他の役の入賞を実現することは基本的にできない。例えば、「リプレイ入賞可能停止テーブル群」が選択された場合には、「リプレイ」の入賞を実現しうるが、他の役の入賞を実現することはない。

【 0 0 7 5 】

50

なお、B B 一般遊技状態において内部当選役として複合役が決定された場合には、停止用当選役として複合役が決定される。また、停止用当選役としての複合役には、複合役入賞可能停止テーブル群が対応付けられている。

【 0 0 7 6 】

ここで、F T において停止用当選役として B B が選択されるのは、内部当選役がハズレ（なし）の場合のみである。また、この場合、停止用当選役として必ず B B が選択される。したがって、F T（第 1 確率状態）において、B B の入賞を示す表示窓 4 L，4 C，4 R 内の図柄の停止態様を停止表示させることが可能な確率（第 1 の確率）は、内部当選役としてハズレ（なし）が決定される確率（図 5（2））と同じあり、“1 / 16384”である。

10

【 0 0 7 7 】

他方、非 F T においても、内部当選役が「ハズレ」である場合に停止用当選役として B B が選択される。内部当選役がハズレ（なし）になる確率（確率 A）は、“2374 / 16384”である（図 5（1））。また、この場合、停止用当選役として B B が選択される確率（確率 B）は、“255 / 256”である。したがって、非 F T（第 2 確率状態）において、B B の入賞を示す表示窓 4 L，4 C，4 R 内の図柄の停止態様を停止表示させることが可能な確率（第 1 の確率）は、上記確率 A と確率 B とを掛算することにより算出できる。なお、上記確率は、遊技者が適切な「目押し」を行ったことを前提とするものである。

【 0 0 7 8 】

図 9 を参照して、停止テーブルについて説明する。

20

【 0 0 7 9 】

「停止テーブル」には、各リール 3 L，3 C，3 R の「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。「停止操作位置」は、各リール 3 L，3 C，3 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L，7 C，7 R が操作された場合に、センターライン 8 c に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄）のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン 8 c の位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。

【 0 0 8 0 】

ここで、本実施例では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“4 コマ”としている。例えば、右のリール 3 R の回転中において、コードナンバー“1 1”の“サボテン”がセンターライン 8 c の位置に到達したとき、停止ボタン 7 R が操作された場合、コードナンバー“0 7”の“上チリ”をセンターライン 8 c の位置に停止表示するように右のリール 3 R を停止制御することができる。

30

【 0 0 8 1 】

図 9（1）は、複合役入賞可能停止テーブル群に含まれる R B 入賞停止テーブルを示す。このテーブルは、停止用当選役が「複合役」の場合に使用される場合がある。

【 0 0 8 2 】

図 9（1）において、左のリール 3 L の「停止制御位置」は、コードナンバー“0 0”，“0 3”，“0 6”，“0 8”，“1 3”，“1 8”又は“2 0”のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ下の図柄は、“Replay”又は“白 7”である。

40

【 0 0 8 3 】

図 9（1）において、中央のリール 3 C の「停止制御位置」は、コードナンバー“0 1”，“0 5”，“0 9”，“1 3”又は“1 7”のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay”である。

【 0 0 8 4 】

図 9（1）において、右のリール 3 R の「停止制御位置」は、コードナンバー“0 3”，“0 7”，“1 1”，“1 6”又は“2 0”のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上の図柄は、“Replay”である。

50

【 0 0 8 5 】

以上のように、図 9 (1) に示す R B 入賞停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、クロスアップライン 8 a の位置に “ Replay - Replay - Replay ” 又は “ 白 7 - Replay - Replay ” が並んで停止表示され、「 R B 」の入賞が必ず実現する。

【 0 0 8 6 】

図 9 (2) は、帽子入賞可能停止テーブル群及び複合役入賞可能停止テーブル群に含まれる帽子入賞停止テーブルを示す。このテーブルは、停止用当選役が「複合役」の場合に使用される場合がある。

【 0 0 8 7 】

図 9 (2) において、左のリール 3 L の「停止制御位置」は、コードナンバー “ 0 1 ” , “ 0 4 ” , “ 0 7 ” , “ 1 2 ” 又は “ 1 7 ” のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ下の図柄は、“ 帽子 ” である。

【 0 0 8 8 】

図 9 (2) において、中央のリール 3 C の「停止制御位置」は、コードナンバー “ 0 2 ” , “ 0 6 ” , “ 1 0 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 8 ” のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ 帽子 ” である。

【 0 0 8 9 】

図 9 (2) において、右のリール 3 R の「停止制御位置」は、コードナンバー “ 0 2 ” , “ 0 6 ” , “ 1 0 ” , “ 1 5 ” 又は “ 1 9 ” のいずれかである。図 3 に示す図柄列において、これらに対応する図柄の 1 つ上の図柄は、“ 帽子 ” である。

【 0 0 9 0 】

以上のように、図 9 (2) に示す R B 入賞停止テーブルが各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、クロスアップライン 8 a の位置に “ 帽子 - 帽子 - 帽子 ” が並んで停止表示され、「帽子の小役」の入賞が必ず実現する。

【 0 0 9 1 】

図 1 0 を参照して、停止テーブル選択テーブルについて説明する。このテーブルは、B B 一般遊技状態において複合役入賞可能停止テーブル群が選択された場合に使用される。

【 0 0 9 2 】

停止テーブル選択テーブルは、“ 1 ” ~ “ 3 ” のテーブル番号に対応して、順押し、中押し、及び逆押しが行われた場合に使用される停止テーブルの情報を備えている。このテーブルは、後述の図 1 5 のステップ S 1 4 で使用される。

【 0 0 9 3 】

ここで、例えば、テーブル番号が “ 1 ” と決定された場合には、R B 入賞許可順序として「順押し」、帽子入賞許可順序として「中押し」及び「逆押し」が決定される。また、テーブル番号が “ 2 ” と決定された場合には、R B 入賞許可順序として「中押し」、帽子入賞許可順序として「順押し」及び「逆押し」が決定される。また、テーブル番号が “ 3 ” と決定された場合には、R B 入賞許可順序として「逆押し」、帽子入賞許可順序として「順押し」及び「中押し」が決定される。

【 0 0 9 4 】

図 1 1 を参照して、F T 遊技数決定テーブルについて説明する。

【 0 0 9 5 】

F T 遊技数決定テーブルは、決定する F T 遊技数の数値範囲に対応する抽選値の情報を備えている。F T 遊技数は、F T 遊技数決定テーブルにおいて決定された数値範囲から選択される。決定される F T 遊技数の期待値は、“ 約 1296 ” である。

【 0 0 9 6 】

図 1 2 を参照して、B B 種別決定テーブルについて説明する。

【 0 0 9 7 】

B B 種別決定テーブルは、S・B B 及び N・B B の各々に対応する抽選値の情報を有している。B B が入賞した場合に、S・B B 及び N・B B の夫々に当選となる確率（振分確

10

20

30

40

50

率)は、“ $1/2$ ”である。また、副制御回路72側では、S・BBとN・BBをBB識別子(識別情報)により区別するようにしている。S・BBであればBB識別子が“1”である。N・BBであればBB識別子が“2”である。

【0098】

図13を参照して、報知開始時機決定テーブルについて説明する。

【0099】

報知開始時機決定テーブルは、BB遊技状態がS・BBに振り分けられた場合に、情報報知の開始時機であるBB入賞後、1回目のRB遊技状態終了後、2回目のRB遊技状態終了後、及び報知なしの各々に対応する抽選値の情報を有している。

【0100】

S・BBに当選した場合に、BBの入賞直後から情報報知が行われる確率は、“ $1/2$ ”である。また、S・BBに当選した場合であっても、情報報知が行われない確率は、“ $1/32$ ”である。また、副制御回路72側では、情報報知の開始時機を報知識別子(識別情報)により区別するようにしている。報知開始時機と報知識別子との関係は、図示のとおりである。

【0101】

ここで、BB入賞時には、BB識別子及び報知識別子の値に拘らず、情報報知抽選ルーレット演出が行われる(後述の図26のステップS135)。BB識別子が“1”であり報知識別子が“1”の場合には、演出の最後にL1~L4のいずれかが点灯した状態となる。それ以外の場合(BB識別子が“2”の場合を含む)には、演出の最後にL5~L8
20

【0102】

また、1回目のRB遊技状態に移行(RBが入賞)したとき、報知識別子が“1”以外の場合には、情報報知抽選ルーレット演出が開始する(後述の図26のステップS138)。そのRB遊技状態の終了時において、BB識別子が“1”であり報知識別子が“2”の場合には、演出の最後にL1~L4のいずれかが点灯した状態となる。それ以外の場合(BB識別子が“2”の場合を含む)には、演出の最後にL5~L8のいずれかが点灯した状態となる。

【0103】

また、2回目のRB遊技状態に移行(RBが入賞)したとき、報知識別子が“1”及び
30 “2”以外の場合には、情報報知抽選ルーレット演出が開始する(後述の図26のステップS138)。そのRB遊技状態の終了時において、BB識別子が“1”であり報知識別子が“3”の場合には、演出の最後にL1~L4のいずれかが点灯した状態となる。それ以外の場合(BB識別子が“2”の場合を含む)には、演出の最後にL5~L8のいずれかが点灯した状態となる。

【0104】

図14は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5、スピーカ類21L、21R、LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。ランプ類102は、3色
40 LED(L1~L8)を含む。なお、副制御回路72は、情報報知抽選ルーレット演出の演出パターンの情報(パターンデータ)を複数種類有している。

【0105】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0106】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37
50

とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 30 内で、即ち CPU 31 の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 36 及びサンプリング回路 37 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0107】

マイクロコンピュータ 30 の ROM 32 には、スタートレバー 6 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル（図 5）、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群（図 8）、副制御回路 72 へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。副制御回路 72 が主制御回路 71 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 71 から副制御回路 72 への一方向で通信が行われる。RAM 33 には、種々の情報が格納される。例えば、フラグ、遊技状態の情報等が格納される。

10

【0108】

図 14 の回路において、マイクロコンピュータ 30 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BET ランプ（1 - BET ランプ 9a、2 - BET ランプ 9b、最大 BET ランプ 9c）と、情報表示部 18 と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払い出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）40 と、リール 3L、3C、3R を回転駆動するステッピングモータ 49L、49C、49R とがある。

【0109】

更に、ステッピングモータ 49L、49C、49R を駆動制御するモータ駆動回路 39、ホッパー 40 を駆動制御するホッパー駆動回路 41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 45、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 48 が CPU 31 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ CPU 31 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

20

【0110】

また、マイクロコンピュータ 30 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6S、1 - BET スイッチ 11、2 - BET スイッチ 12、最大 BET スイッチ 13、C/P スイッチ 14、メダルセンサ 22S、リール停止信号回路 46、リール位置検出回路 50、払出完了信号回路 51 がある。また、遊技場側が設定値を変更するための設定変更用スイッチ（図示せず）もマイクロコンピュータ 30 に接続されている。

30

【0111】

スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 22S は、メダル投入口 22 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 46 は、各停止ボタン 7L、7C、7R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 50 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3L、3C、3R の位置を検出するための信号を CPU 31 へ供給する。払出完了信号回路 51 は、メダル検出部 40S の計数値（ホッパー 40 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

40

【0112】

図 14 の回路において、乱数発生器 36 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 37 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM 32 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【0113】

リール 3L、3C、3R の回転が開始された後、ステッピングモータ 49L、49C、49R の各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値は RAM 33 の所定エリアに書き込まれる。リール 3L、3C、3R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 50 を介して CPU 31 に入力される。こうして

50

得られたリセットパルスにより、RAM 33で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM 33内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0114】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、ROM 32内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0115】

更に、ROM 32内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール3L, 中央のリール3C, 右のリール3Rの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0116】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により当選した場合には、CPU 31は、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、及び選択された「停止テーブル」に基づいて、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

【0117】

当選した役の入賞を示す停止態様となれば、CPU 31は、払出指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU 31に入力される。これにより、CPU 31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【0118】

図15～図17に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71のCPU 31の制御動作について説明する。

【0119】

初めに、CPU 31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップS1）。具体的には、RAM 33の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のRAM 33の所定の記憶内容を消去する（ステップS2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM 33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM 33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

【0120】

次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L, 3C, 3R停止後から“30秒”経過したか否かを判別する（ステップS3）。この判別が“YES”であれば、副制御回路72に対し、客待ちであることを遊技者に報知するための「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（ステップS4）。ステップS3の判別が“NO”のときは、ステップS5に移る。

【0121】

次に、CPU 31は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームでリプレイの入賞が成立したか否かを判別する（ステップS5）。この判別が“YES”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ステップS6）、ステップS8に移る。ステップS5の判別が“NO”のときは、メダルセンサ22S又はBETスイッチ11, 12, 13からの入力があるか否かを判別する（ステップS7）。この判別が“YES”のときは、ステップS8に移り、“NO”のときは、ステップS3に移る。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

ステップ S 8 では、スタートレバー 6 の操作に基づくスタートスイッチ 6 S からの入力があるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、後述のステップ S 1 2 などを使用する抽選用の乱数を抽出し（ステップ S 9 ）、ステップ S 1 0 に移る。ステップ S 1 0 では、後で図 1 8 を参照して説明する遊技状態監視処理を行い、ステップ S 1 1 に移る。ステップ S 1 1 では、後で図 2 0 を参照して説明する F T 制御処理を行い、ステップ S 1 2 に移る。ステップ S 1 2 では、後で図 2 1 を参照して説明する確率抽選処理を行い、ステップ S 1 3 に移る。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 3 では、後で図 2 2 を参照して説明する停止用当選役決定処理を行い、ステップ S 1 4 に移る。ステップ S 1 4 では、停止用当選役に対応する図柄又は図柄組合せが並ぶ有効ラインを選択（停止テーブルを選択）するためのテーブル・ライン選択処理（テーブル番号の決定を含む）を行い、ステップ S 1 5 に移る。ステップ S 1 5 では、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、テーブル番号などの情報を含む「スタートコマンド」を副制御回路 7 2 へ送信し、ステップ S 1 6 に移る。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 6 では、前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過しているか否かを判別し、この判別が “ Y E S ” のときはステップ S 1 8 に移り、“ N O ” のときはステップ S 1 7 に移る。ステップ S 1 7 では、「ゲーム開始待ち時間消化の処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから “ 4.1 秒 ” 経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。ステップ S 1 8 では、リールの回転処理を行い、ステップ S 1 9 に移る。ステップ S 1 9 では、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転速度が定速回転に到達した場合に、リール停止許可コマンドを副制御回路 7 2 へ送信し、図 1 6 のステップ S 2 0 に移る。リール停止許可コマンドは、遊技者の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が有効になったことを示す情報である。

【 0 1 2 5 】

次に、C P U 3 1 は、停止ボタンが “ オン ” かどうかを判別する（ステップ S 2 0 ）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 1 に移る。ステップ S 2 1 では、自動停止タイマの値が “ 0 ” であるか否かを判別し、この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 0 に移る。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 2 2 では、C P U 3 1 は、滑りコマ数を決定するための滑りコマ数決定処理を行う。具体的には、決定（選択）された停止用当選役に対応する停止テーブル群、或いは遊技者による停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作順序（或いは、テーブル番号）に基づいて停止テーブルを選択し、選択した停止テーブル、停止操作位置及び停止制御位置に基づいて滑りコマ数を決定する。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させ（ステップ S 2 3 ）、停止制御の対象であるリールの情報を含むリール停止コマンドを副制御回路 7 2 へ送信する（ステップ S 2 4 ）。

【 0 1 2 7 】

続いて、全てのリールが停止したかどうかを判別する（ステップ S 2 5 ）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 2 6 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 2 0 に移る。ステップ S 2 6 では、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信し、ステップ S 2 7 に移る。ここで、「全リール停止コマンド」を受信した副制御回路 7 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の裏側に設けられたバックランプ、スピーカ類 2 1 L , 2 1 R などを制御する。例えば、停止用当選役が「チャンス目」であることを示す情報を含む「スタートコマンド」を受信している場合には、副制御回路 7 2 は、「全リール停止コマンド」を受信したことを契機として、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内に停止表示された “ ベル ” の裏側に設けられたバックランプを点滅させたり、特定の音を出音させたりする。

10

20

30

40

50

【0128】

ステップS27では、入賞検索を行う。入賞検索は、表示窓4L、4C、4Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップS28）。この判別が“NO”のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップS29）。この場合、遊技は中止となる。ステップS28の判別が“YES”のときは、図17のステップS30に移る。

【0129】

図17のステップS30では、入賞役の情報を含む入賞役コマンドを副制御回路72に送信し、ステップS31に移る。ステップS31では、入賞の成否に基づいて払出枚数が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS33に移り、“NO”のときは、ステップS32に移る。ステップS32では、メダルの貯留（クレジット）又は払出しを行い、ステップS33に移る。

【0130】

ステップS33では、BB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS34に移り、“NO”のときは、ステップS37に移る。ステップS34では、BB、RBゲーム数チェック処理を行い、ステップS35に移る。このBB、RBゲーム数チェック処理では、BB一般遊技状態及びRB遊技状態におけるゲーム数などをチェックする。

【0131】

ステップS35では、BB遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS36に移り、“NO”のときは、図15のステップS2に移る。ここで、BB遊技状態の終了時には、FTフラグが“オフ”の状態であり、且つBBストック数が“1以上”であっても持越役としてBBがセットされていないので、BB遊技状態から移行する遊技状態は非FT非持越状態である。ステップS36では、BB遊技状態を終了させる処理などを含むBB終了時処理を行い、図15のステップS2に移る。ステップS37では、後で図23を参照して説明するBB作動チェック処理を行い、図15のステップS2に移る。

【0132】

図18を参照して、遊技状態監視処理について説明する。

【0133】

初めに、CPU31は、FTフラグが“オフ”であり、且つ持越役がなし（持越役がセットされていない）かどうか（非FT非持越状態であるか否か）を判別する（ステップS41）。この判別が“YES”のときは、ステップS43に移り、“NO”のときは、ステップS42に移る。ステップS42では、それぞれの状態に応じて遊技状態をセットし、図15のステップS11に移る。

【0134】

ステップS43では、BBストック数が“1以上”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS44に移り、“NO”のときは、非FT非持越状態を維持して図15のステップS11に移る。

【0135】

ステップS44では、持越役にBBをセットし、BBストック数を“1”減算し、ステップS45に移る。ステップS45では、後で図19を参照して説明するFT遊技数抽選処理を行い、ステップS46に移る。ステップS46では、遊技状態を持越状態に設定し、図15のステップS11に移る。

【0136】

図19を参照して、FT遊技数抽選処理について説明する。

【0137】

初めに、CPU31は、FTフラグを“オン”に更新する（ステップS51）。すなわ

10

20

30

40

50

ち、遊技状態をF Tに更新し、ステップS 5 2に移る。ステップS 5 2では、F T遊技数が“ 0 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 5 3に移り、“ N O ”のときは、図1 8のステップS 4 6に移る。

【0 1 3 8】

ステップS 5 3では、F T遊技数決定テーブル(図1 1)に基づいて、F T遊技数を仮決定し、ステップS 5 4に移る。ステップS 5 4では、仮決定されたF T遊技数に“ 1 ”を加算して、F T遊技数を決定し、セットする。続いて、図1 8のステップS 4 6に移る。ここで、F T遊技数を仮決定し、これに“ 1 ”を加算しているのは、ステップS 5 3では、F T遊技数として“ 0 ”が決定される場合があり、後述のF T制御処理(図2 0)においてF T遊技数から“ 1 ”を減算する際の不都合を回避するためである。

10

【0 1 3 9】

図2 0を参照して、F T制御処理について説明する。

【0 1 4 0】

初めに、C P U 3 1は、F Tフラグが“ オン ”であるか否かを判別する(ステップS 6 1)。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 6 2に移り、“ N O ”のときは、図1 5のステップS 1 2に移る。ステップS 6 2では、F T遊技数を“ 1 ”減算し、ステップS 6 3に移る。ステップS 6 3では、F T終了時設定処理(F Tフラグを“ オフ ”に更新)を行い、図1 5のステップS 1 2に移る。

【0 1 4 1】

図2 1を参照して、確率抽選処理について説明する。

20

【0 1 4 2】

初めに、C P U 3 1は、B B遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 7 1)。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 7 2に移り、“ N O ”のときは、ステップS 7 3に移る。ステップS 7 2では、B B一般遊技状態用確率抽選テーブル(図6 (1))又はR B遊技状態用確率抽選テーブル(図6 (2))に基づいて内部当選役を決定し、ステップS 7 6に移る。

【0 1 4 3】

ステップS 7 3では、F Tフラグが“ オン ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 7 4に移り、“ N O ”のときは、ステップS 7 5に移る。ステップS 7 4では、F T用確率抽選テーブル(図5 (2))に基づいて内部当選役を決定し、ステップS 7 6に移る。ステップS 7 5では、非F T用確率抽選テーブル(図5 (1))に基づいて内部当選役を決定し、ステップS 7 6に移る。

30

【0 1 4 4】

ステップS 7 6では、決定された内部当選役の情報を所定の記憶領域に格納し、ステップS 7 7に移る。ステップS 7 7では、内部当選役がB Bであるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 7 8に移り、“ N O ”のときは、図1 5のステップS 1 3に移る。ステップS 7 8では、B Bストック数に“ 1 ”を加算し、図1 5のステップS 1 3に移る。

【0 1 4 5】

図2 2を参照して、停止用当選役決定処理について説明する。

40

【0 1 4 6】

初めに、C P U 3 1は、B B遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 8 1)。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 8 2に移り、“ N O ”のときは、ステップS 8 3に移る。ステップS 8 2では、B B一般遊技状態又はR B遊技状態用の停止用当選役決定テーブル(図示せず)に基づいて停止用当選役を決定し、ステップS 8 6に移る。

【0 1 4 7】

ステップS 8 3では、F Tフラグが“ オン ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 8 4に移り、“ N O ”のときは、ステップS 8 5に移る。ステップS 8 4では、F T用停止用当選役決定テーブルに基づいて停止用当選役を決定し、ステップS 8 6に移る。具体的には、内部当選役に応じて、図7に示すテーブルのF Tに

50

対応する欄に示された抽選値に基づいて停止用当選役を決定する。

【0148】

ステップS85では、持越役の有無と、非FT用停止用当選役決定テーブルに基づいて停止用当選役を決定し、ステップS86に移る。具体的には、内部当選役及び持越役の有無に応じて、図7の非FTに対応する欄に示された抽選値に基づいて停止用当選役を決定する。ステップS86では、決定された停止用当選役に基づいて停止テーブル群を選択し、図15のステップS14に移る。

【0149】

図23を参照して、BB、RB作動チェック処理について説明する。

【0150】

初めに、CPU31は、入賞役がBBであるか否かを判別する(ステップS91)。この判別が“YES”のときは、ステップS92に移り、“NO”のときは、図15のステップS2に移る。ステップS91では、持越役とFT遊技数の情報をクリア(オフ)とし、図15のステップS2に移る。

【0151】

次に、図24～図28を参照して、副制御回路72の制御処理について説明する。

【0152】

図24を参照して、ゲーム開始関連処理について説明する。

【0153】

初めに、副制御回路72は、スタートコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS101)。この判別が“YES”のときは、ステップS102に移る。ステップS102では、BB一般遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS103に移り、“NO”のときは、ステップS106に移る。

【0154】

ステップS103では、BB一般遊技回数に“1”を加算し、ステップS104に移る。ステップS104では、内部当選役が複合役であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS105に移り、“NO”のときは、ステップS101に移る。ステップS105では、後で図25を参照して説明する複合役関連処理を行い、ステップS101に移る。

【0155】

ステップS106では、RB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS107に移り、“NO”のときは、ステップS101に移る。ステップS107では、RBゲーム回数に“1”を加算し、ステップS101に移る。

【0156】

図25を参照して、複合役関連処理について説明する。複合役関連処理では、遊技状況、BB識別子、及び報知識別子に応じて情報報知を行う。

【0157】

初めに、副制御回路72は、BB識別子が“1”(S・BB)であるか否かを判別する(ステップS111)。この判別が“YES”のときは、ステップS112に移り、“NO”のときは、図24のステップS101に移る。ステップS112では、報知識別子が“1”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS113に移り、“NO”のときは、ステップS118に移る。

【0158】

ステップS113では、RB入賞実現回数が“0”、且つBB一般遊技回数が“10以上”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS117に移り、“NO”のときは、ステップS114に移る。ステップS114では、RB入賞実現回数が“1”、且つBB一般遊技回数が“20以上”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS117に移り、“NO”のときは、ステップS115に移る。

【0159】

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 5では、B B一般遊技回数が“ 3 0 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 1 7に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 1 6に移る。ステップS 1 1 6では、テーブル番号に基づいて帽子入賞許可順序を報知（その順序で停止操作すべきことを報知）し、図2 4のステップS 1 0 1に移る。ステップS 1 1 7では、テーブル番号に基づいてR B入賞許可順序を報知（その順序で停止操作すべきことを報知）し、図2 4のステップS 1 0 1に移る。これらの報知は、液晶表示装置5を用いて行われる。

【0 1 6 0】

ステップS 1 1 8では、報知識別子が“ 2 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 1 9に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 2 0に移る。ステップS 1 1 9では、R B入賞実現回数が“ 1 以上 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 1 4に移り、“ N O ”のときは、図2 4のステップS 1 0 1に移る。

10

【0 1 6 1】

ステップS 1 2 0では、報知識別子が“ 3 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 2 1に移り、“ N O ”のときは、図2 4のステップS 1 0 1に移る。ステップS 1 2 1では、R B入賞実現回数が“ 2 以上 ”であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 1 5に移り、“ N O ”のときは、図2 4のステップS 1 0 1に移る。

【0 1 6 2】

ここで、B B一般遊技状態において内部当選役として複合役が決定される確率を考慮すると、報知識別子が“ 1 ”の場合には、遊技者が報知に従って停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rを操作することを条件に、B B一般遊技状態の“ 1 0 ゲーム目 ”、“ 2 0 ゲーム目 ”及び“ 3 0 ゲーム目 ”においてR Bが入賞することとなる。

20

【0 1 6 3】

また、報知識別子が“ 2 ”の場合には、基本的に、“ 2 0 ゲーム目 ”及び“ 3 0 ゲーム目 ”においてR Bが入賞することとなる。また、報知識別子が“ 3 ”の場合には、基本的に“ 3 0 ゲーム目 ”においてR Bが入賞することとなる。

【0 1 6 4】

図2 6を参照して、入賞関連処理について説明する。

30

【0 1 6 5】

初めに、副制御回路7 2は、入賞役コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS 1 3 1）。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 3 2に移る。ステップS 1 3 2では、入賞役を識別するための入賞役識別子をセットし、ステップS 1 3 3に移る。ステップS 1 3 3では、入賞役識別子がB Bであるか（入賞役がB Bであるか）否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 3 4に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 3 6に移る。

【0 1 6 6】

ステップS 1 3 4では、後で図2 7を参照して説明するB B入賞関連処理を行い、ステップS 1 3 5に移る。ステップS 1 3 5では、B B種別報知演出実行処理を行い、ステップS 1 3 1に移る。B B種別報知演出実行処理では、B B識別子及び報知識別子に基づいて情報報知抽選ルーレット演出を行う。

40

【0 1 6 7】

ステップS 1 3 6では、入賞役識別子がR Bであるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、ステップS 1 3 7に移り、“ N O ”のときは、ステップS 1 3 9に移る。ステップS 1 3 7では、後で図2 8を参照して説明するR B入賞関連処理を行い、ステップS 1 3 8に移る。ステップS 1 3 8では、S・B B昇格演出開始処理を行い、ステップS 1 3 1に移る。S・B B昇格演出開始処理では、B B識別子及び報知識別子に基づいて情報報知抽選ルーレット演出を行う。

【0 1 6 8】

50

R B 遊技状態では、ステップ S 1 3 8 により、情報報知抽選ルーレット演出がその R B 遊技状態終了するまでの間（後述のステップ S 1 3 9 の判別が “ Y E S ” となるまでの間）、複数の単位遊技に亘って継続して（途切れることなく）行われる。ここで、B B 一般遊技状態において情報報知が行われる場合には、遊技者の有利の度合いは、情報報知が行われない場合よりも相対的に高い。したがって、情報報知抽選ルーレット演出では、有利の度合いの変化が報知されることとなる。

【 0 1 6 9 】

また、B B 入賞時における情報報知抽選ルーレット演出では、遊技機 1 の内部的には S ・ B B に当選し且つ報知開始時機として「 1 回目の R B 終了後」又は「 2 回目の R B 終了後」に当選しているにも拘らず、情報報知に不当選であることが報知される場合がある。そのような報知により、遊技者が S ・ B B に不当選であると認識する場合がある。そこで、情報報知抽選ルーレット演出では、B B 遊技状態の途中で S ・ B B に昇格したように遊技者が認識しうる擬似的な演出を行うようにしている。

10

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 3 9 では、R B 遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 4 0 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 1 4 1 に移る。ステップ S 1 4 0 では、S ・ B B 昇格演出終了処理を行い、ステップ S 1 3 1 に移る。S ・ B B 昇格演出終了処理では、B B 識別子及び報知識別子に基づいて移動表示を終了させる。ステップ S 1 4 1 では、通常演出実行処理を行い、ステップ S 1 3 1 に移る。

【 0 1 7 1 】

20

図 2 7 を参照して、B B 入賞関連処理について説明する。

【 0 1 7 2 】

初めに、副制御回路 7 2 は、B B 種別決定テーブル（図 1 2 ）に基づいて B B 種別抽選処理を行い、ステップ S 1 5 2 に移る。ステップ S 1 5 2 では、B B 種別識別子が “ 1 ”（S ・ B B ）であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 5 3 に移り、“ N O ” のときは、図 2 6 のステップ S 1 3 5 に移る。

【 0 1 7 3 】

図 2 8 を参照して、R B 入賞関連処理について説明する。

【 0 1 7 4 】

初めに、副制御回路 7 2 は、B B 入賞実現回数に “ 1 ” を加算し（ステップ S 1 6 1 ）、ステップ S 1 6 2 に移る。ステップ S 1 6 2 では、R B 入賞回数を “ 0 ” に更新し、ステップ S 1 6 3 に移る。ステップ S 1 6 3 では、R B 中ゲーム回数を “ 0 ” に更新し、図 2 6 のステップ S 1 3 8 に移る。

30

【 0 1 7 5 】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【 0 1 7 6 】

実施例では、第 1 報知手段として B B 用演出領域 2 3 を採用し、第 2 報知手段として液晶表示装置 5 を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、第 1 表示手段及び第 2 表示手段を一の手段（表示装置、液晶表示装置 5 など）により実現することもできる。

40

【 0 1 7 7 】

また、F T 遊技数を、B B 遊技状態における B B 一般遊技回数、R B 入賞回数など、B B 遊技状態における遊技に関する情報（所定の遊技結果情報）に基づいて決定することもできる。このようにすることで、遊技者の B B 遊技状態に対する期待感が高まる。また、B B 遊技状態と F T 遊技状態に関連性を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。また、B B 遊技状態では、副制御回路 7 2 が情報報知により遊技結果に影響を与える場合（例えば、S ・ B B の場合）がある。このため、F T 遊技数に対して、副制御回路 7 2 の決定を間接的に反映させることができる。

【 0 1 7 8 】

具体的には、入賞表示制御手段が特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が

50

第1の確率である第1確率状態（例えば、F Tなど）を継続させる単位遊技の回数（例えば、F T遊技数など）を決定するための決定情報（例えば、抽選値群など）として、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値である第1決定情報と、決定される単位遊技の回数の期待値が第1の値よりも小さい第2の値である第2決定情報とを格納する情報格納手段（例えば、図11に示す情報（F T遊技数範囲と対応する抽選値群）を格納するRAM33など）と、上記所定の遊技結果情報に基づいて第1決定情報又は第2決定情報を選択し、選択した決定情報に基づいて、有利状態が終了した後において第1確率状態を継続させる単位遊技の回数（例えば、F T遊技数など）を決定する継続回数決定手段（例えば、F T遊技数抽選処理を行う手段、主制御回路71など）と、第1確率状態が継続する単位遊技の回数を計数する回数計数手段（例えば、F T制御処理を行う手段、主制御回路71など）と、継続回数決定手段の決定結果と、回数計数手段により計数された回数に基づいて、第1確率状態から、入賞表示制御手段が特定の入賞態様を停止表示させることが可能な確率が第1の確率よりも高い第2の確率である第2確率状態（例えば、非F Tなど）に確率状態を移行させる状態移行手段（例えば、主制御回路71など）と、を備えるようにすることもできる。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0179】

また、上記所定の遊技結果情報に基づいて第1確率状態を継続させる単位遊技の回数（例えば、F T遊技数など）の決定のために第2決定情報を続けて用いる回数を所定の役の種別に基づいて決定する連続回数決定手段（例えば、主制御回路71など）を設けることもできる。この場合、継続回数決定手段は、連続回数決定手段の決定結果に応じて第1決定情報又は第2決定情報を選択し、選択した決定情報に基づいて、有利状態が終了した後において第1確率状態を継続させる単位遊技の回数を決定する。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0180】

また、情報報知抽選ルーレット演出を行う時機に応じて、遊技不能化を行うようにすることもできる。遊技不能化は、投入されたメダルの検知等を行わず、遊技の進行を不能な状態にすることである。例えば、B B入賞時において一定時間、遊技不能化を行い、その間に情報報知抽選ルーレット演出を行うようにすることもできる。他方、R B遊技状態において行う情報報知抽選ルーレット演出では、遊技不能化を行わない（メイン遊技に関係なく）ようにすることもできる。

【0181】

また、情報報知抽選ルーレット演出は、R B遊技状態の終了時に終了するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、R B遊技状態が終了する前、R B遊技状態が終了した後のB B一般遊技状態などにおいて終了するようにしてもよい。また、2つのR B遊技状態に亘り情報報知抽選ルーレット演出を継続（2つのR B遊技状態に挟まれたB B一般遊技状態においても継続）させることもできる。

【0182】

また、情報報知抽選ルーレット演出は、R B遊技状態の開始時に開始するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、R B遊技状態の開始後（途中）など、任意の時機に開始させることができる。

【0183】

また、決定された報知開始時機に応じて、情報報知抽選ルーレット演出の開始時機或いは終了時機を決定することもできる。遊技者にとってみれば、その開始時機或いは終了時機に基づいて報知開始時機を予測することができる場合があり、遊技の興趣が増大する場合がある。また、情報報知抽選ルーレット演出の時間（演出時間）は任意に定めることができる。また、決定された報知開始時機に応じて、演出時間を決定するようにしてもよい。

【0184】

尚、本発明の実施の形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙

したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0185】

【図1】実施例のスロットマシンの斜視図。

【図2】BB用演出領域を示す図。

【図3】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図4】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。

【図5】確率抽選テーブルの例を示す図。

【図6】確率抽選テーブルの例を示す図。

10

【図7】停止用当選役選択テーブルの例を示す図。

【図8】停止テーブル群の例を示す図。

【図9】停止テーブルの例を示す図。

【図10】停止テーブル選択テーブルの例を示す図。

【図11】FT遊技数決定テーブルの例を示す図。

【図12】BB種別決定テーブルの例を示す図。

【図13】報知開始時機決定テーブルの例を示す図。

【図14】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図15】主制御回路のメインフローチャート。

【図16】図15に続くフローチャート。

20

【図17】図16に続くフローチャート。

【図18】遊技状態監視処理を示すフローチャート。

【図19】FT遊技数抽選処理を示すフローチャート。

【図20】FT制御処理を示すフローチャート。

【図21】確率抽選処理を示すフローチャート。

【図22】停止用当選役決定処理を示すフローチャート。

【図23】BB、RB作動チェック処理を示すフローチャート。

【図24】ゲーム開始関連処理を示すフローチャート。

【図25】複合役関連処理を示すフローチャート。

【図26】入賞関連処理を示すフローチャート。

30

【図27】BB入賞関連処理を示すフローチャート。

【図28】RB入賞関連処理を示すフローチャート。

【符号の説明】

【0186】

1 遊技機

2 キャビネット

3 L, 3 C, 3 R リール

6 スタートレバー

7 L, 7 C, 7 R 停止ボタン

30 マイクロコンピュータ

40

31 CPU

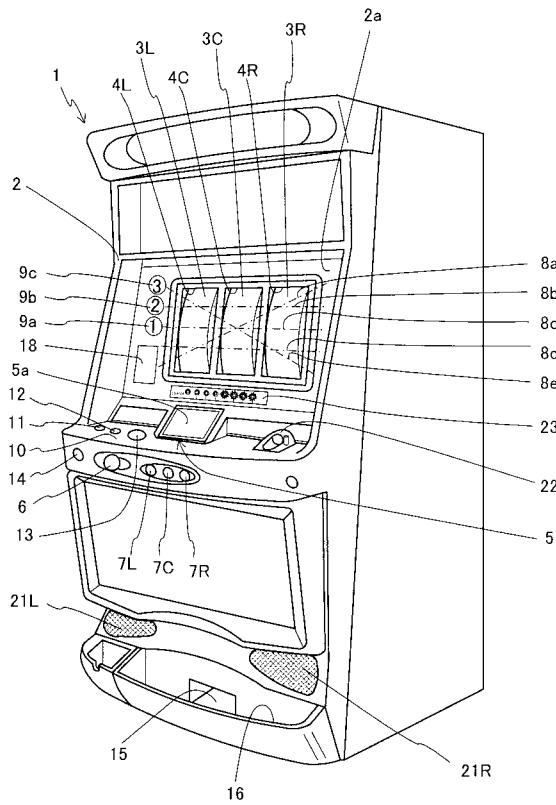
32 ROM

33 RAM

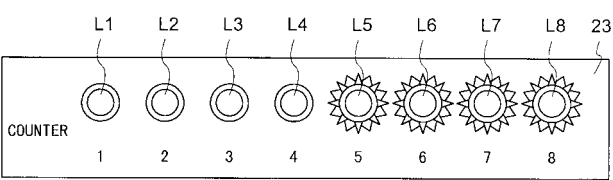
71 主制御回路

72 副制御回路

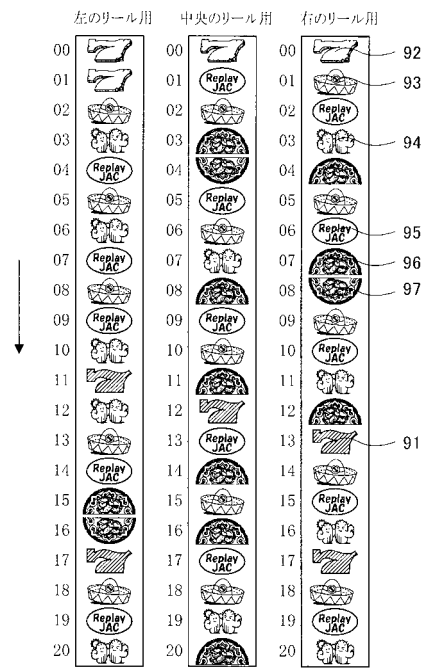
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

入賞役	入賞役と図柄組合せと払出枚数		
	遊技状態	遊技状態	遊技状態
BB	FT、非FT 白7-白7-白7 青7-青7-青7	BB一般遊技状態 —	RB遊技状態 —
RB	—	Replay-Replay-Replay 白7-Replay-Replay 15枚	—
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	—	—
帽子の小役	帽子-帽子-帽子 10枚	帽子-帽子-帽子 10枚	—
サテンの小役	サテン-サテン-サテン 3枚	サテン-サテン-サテン 3枚	—
上チリの小役	上チリ-any-any 1枚	上チリ-any-any 1枚	—
下チリの小役	下チリ-any-any 7枚	下チリ-any-any 7枚	—
デカチリの小役	デカチリ-any-any 15枚	デカチリ-any-any 15枚	—
JACの小役	—	Replay-Replay-Replay 白7-Replay-Replay 15枚	—

【図 5】

(1) 非 F T 用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 67	68 / 16384
リプレイ	68 ~ 2441	2374 / 16384
帽子の小役	2442 ~ 4489	2048 / 16384
サボテンの小役	4490 ~ 4589	100 / 16384
上チリの小役	4590 ~ 5101	512 / 16384
下チリの小役	5102 ~ 6125	1024 / 16384
デカチリの小役	6126 ~ 6253	128 / 16384
ハズレ (なし)	6254 ~ 16383	10130 / 16384

(2) F T 用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
B B	0 ~ 67	68 / 16384
リプレイ	68 ~ 12570	12503 / 16384
帽子の小役	12571 ~ 14618	2048 / 16384
サボテンの小役	14619 ~ 14718	100 / 16384
上チリの小役	14719 ~ 15230	512 / 16384
下チリの小役	15231 ~ 16254	1024 / 16384
デカチリの小役	16255 ~ 16382	128 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

【図 6】

(1) B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
複合役	0 ~ 16378	16379 / 16384
帽子の小役	16379 ~ 16379	1 / 16384
サボテンの小役	16380 ~ 16380	1 / 16384
上チリの小役	16381 ~ 16381	1 / 16384
下チリの小役	16382 ~ 16382	1 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

(2) R B 遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

内部当選役	乱数範囲	当選確率
J A C の小役	0 ~ 16382	16383 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

【図 7】

(1) 停止用当選役選択テーブル A

(内部当選役: ハズレ以外、乱数抽出範囲: 0~255)

内部当選役	遊技状態		停止用当選役
	非 F T	F T	
B B	256	256	ハズレ (なし)
帽子の小役	256	256	帽子の小役
上チリの小役	256	256	上チリの小役
下チリの小役	256	256	下チリの小役
デカチリの小役	256	256	デカチリの小役
リプレイ	256	45	リプレイ
	0	12	チャンス目
	0	199	ハズレ (なし)

(2) 停止用当選役選択テーブル B

(内部当選役: ハズレ、乱数抽出範囲: 0~255)

内部当選役	遊技状態			停止用当選役
	非 F T		F T	
	持越役無	持越役有	持越役有	
ハズレ (なし)	0	256	255	B B
	256	0	1	ハズレ (なし)

【図 8】

遊技状態と、停止用当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	停止用当選役	停止テーブル群
非 F T 非持越状態	ハズレ (なし)	入賞不可能停止テーブル群
	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	帽子の小役	帽子入賞可能停止テーブル群
	サボテンの小役	サボテン入賞可能停止テーブル群
	上チリの小役	上チリ入賞可能停止テーブル群
	下チリの小役	下チリ入賞可能停止テーブル群
	デカチリの小役	デカチリ入賞可能停止テーブル群
非 F T 持越状態	ハズレ (なし)	入賞不可能停止テーブル群
	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	帽子の小役	帽子入賞可能停止テーブル群
	サボテンの小役	サボテン入賞可能停止テーブル群
	上チリの小役	上チリ入賞可能停止テーブル群
	下チリの小役	下チリ入賞可能停止テーブル群
	デカチリの小役	デカチリ入賞可能停止テーブル群
F T (持越状態)	B B	B B 入賞可能停止テーブル群
	ハズレ (なし)	入賞不可能停止テーブル群
	リプレイ	リプレイ入賞可能停止テーブル群
	帽子の小役	帽子入賞可能停止テーブル群
	サボテンの小役	サボテン入賞可能停止テーブル群
	上チリの小役	上チリ入賞可能停止テーブル群
	下チリの小役	下チリ入賞可能停止テーブル群
	デカチリの小役	デカチリ入賞可能停止テーブル群
	B B	B B 入賞可能停止テーブル群

【図 9】

(1) RB入賞停止テーブル
(複合役入賞可能停止テーブル群)

左のルール		中央のルール		右のルール	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	00	00	17	00	20
01	00	01	01	01	20
02	00	02	01	02	20
03	03	03	01	03	03
04	03	04	01	04	03
05	03	05	05	05	03
06	06	06	05	06	03
07	06	07	05	07	07
08	08	08	05	08	07
09	08	09	09	09	07
10	08	10	09	10	07
11	08	11	09	11	11
12	08	12	09	12	11
13	13	13	13	13	11
14	13	14	13	14	11
15	13	15	13	15	11
16	13	16	13	16	16
17	13	17	17	17	16
18	18	18	17	18	16
19	18	19	17	19	16
20	20	20	17	20	20

【図 10】

停止テーブル選択テーブル

(BB一般遊技状態、複合役入賞可能停止テーブル群)

テーブル番号	操作順序		
	順押し	中押し	逆押し
1	RB入賞 停止テーブル	帽子入賞 停止テーブル	帽子入賞 停止テーブル
2	帽子入賞 停止テーブル	RB入賞 停止テーブル	帽子入賞 停止テーブル
3	帽子入賞 停止テーブル	帽子入賞 停止テーブル	RB入賞 停止テーブル

(2) 帽子入賞停止テーブル

(帽子入賞可能停止テーブル群、複合役入賞可能停止テーブル群)

左のルール		中央のルール		右のルール	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
00	17	00	18	00	19
01	01	01	18	01	19
02	01	02	02	02	02
03	01	03	02	03	02
04	04	04	02	04	02
05	04	05	02	05	02
06	04	06	06	06	06
07	07	07	06	07	06
08	07	08	06	08	06
09	07	09	06	09	06
10	07	10	10	10	10
11	07	11	10	11	10
12	12	12	10	12	10
13	12	13	10	13	10
14	12	14	10	14	10
15	12	15	15	15	15
16	12	16	15	16	15
17	17	17	15	17	15
18	17	18	18	18	15
19	17	19	18	19	19
20	17	20	18	20	19

【図 11】

FT遊技数決定テーブル(乱数抽出範囲:0~1023)

FT遊技数		抽選値
範囲先端	範囲後端	
0	15	0
16	143	256
144	399	12
400	655	12
656	911	12
912	943	128
944	1199	12
1200	1327	24
1328	1455	24
1456	1583	24
1584	1615	128
1616	1743	24
1744	1871	24
1872	1999	24
2000	2031	128
2032	2287	12
2288	2415	24
2416	2447	128
2448	2511	28

【図 13】

報知開始時期決定テーブル(BB識別子:1,乱数抽出範囲:0~255)

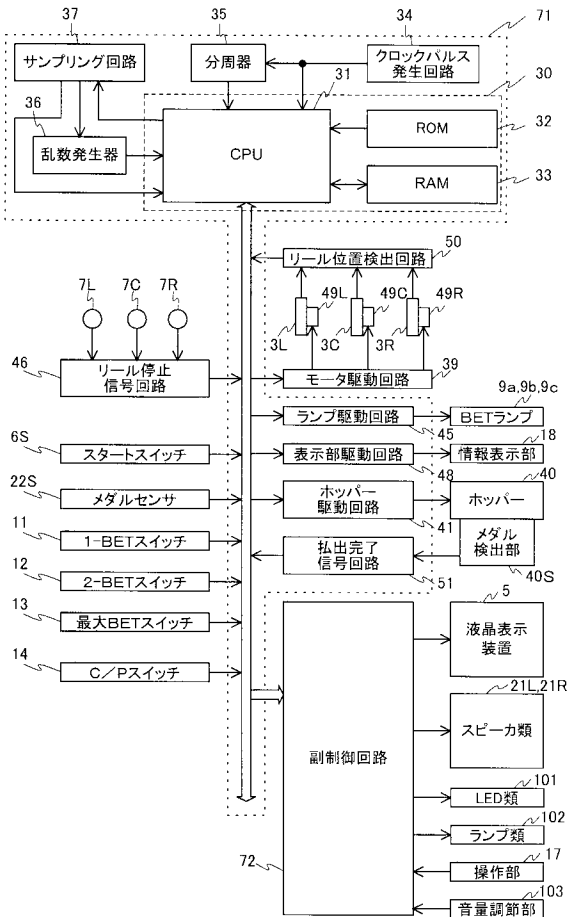
報知開始時期	報知識別子	抽選値
BB入賞後	1	128
1回目のRB終了後	2	96
2回目のRB終了後	3	24
報知なし	4	8

【図 12】

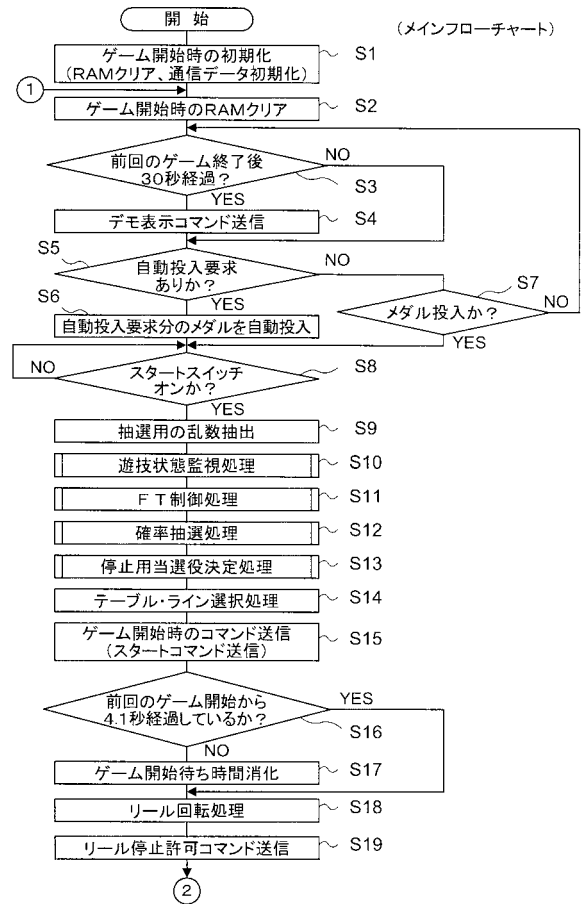
BB種別決定テーブル(乱数抽出範囲:0~255)

BBの種別	BB識別子	抽選値
S・BB	1	128
N・BB	2	128

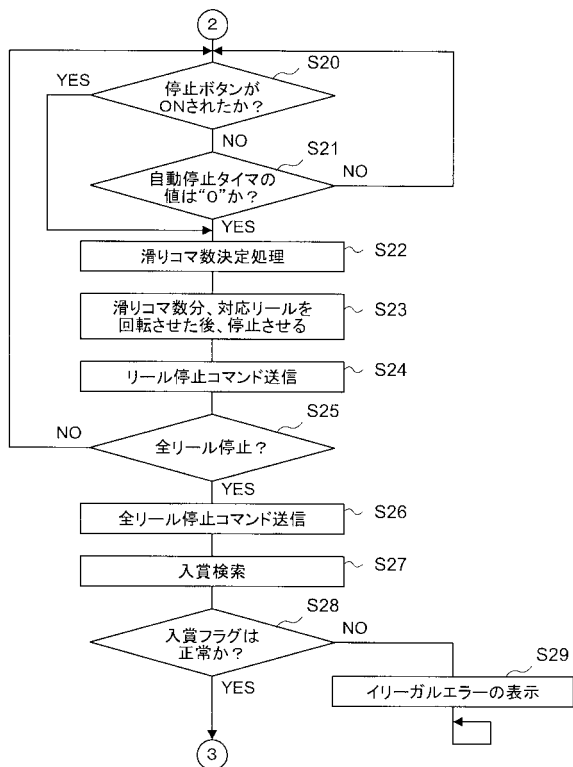
【図 14】



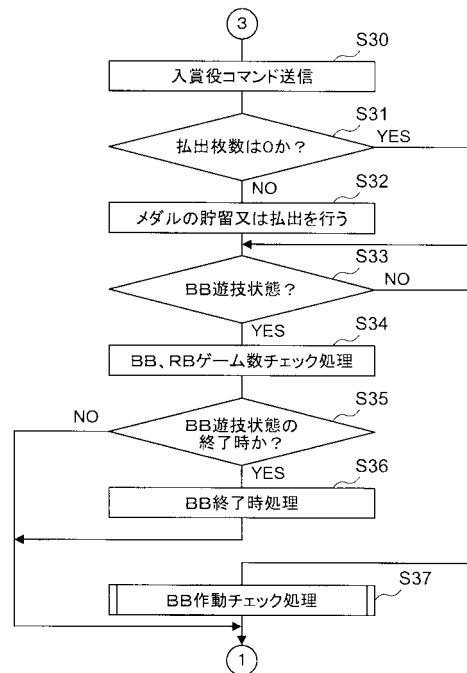
【図 15】



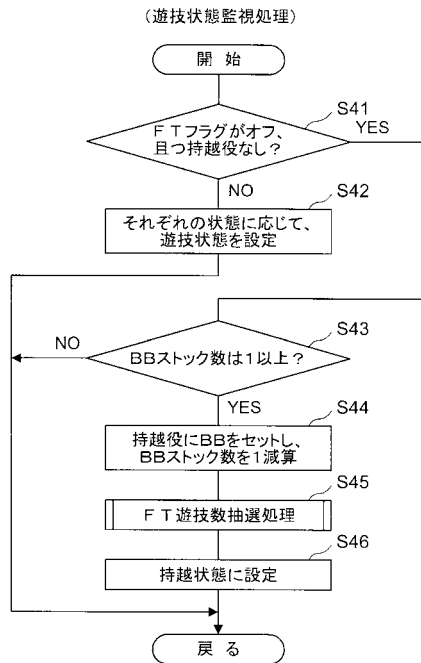
【図 16】



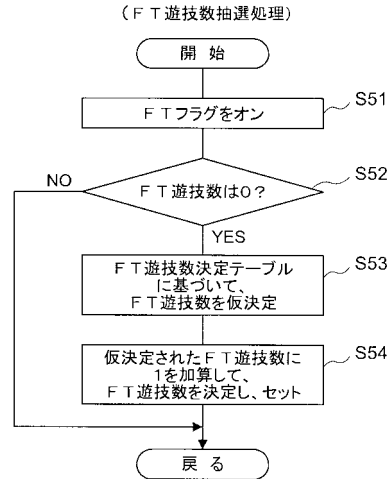
【図 17】



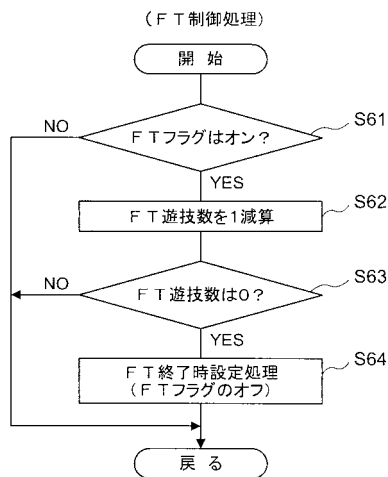
【図 18】



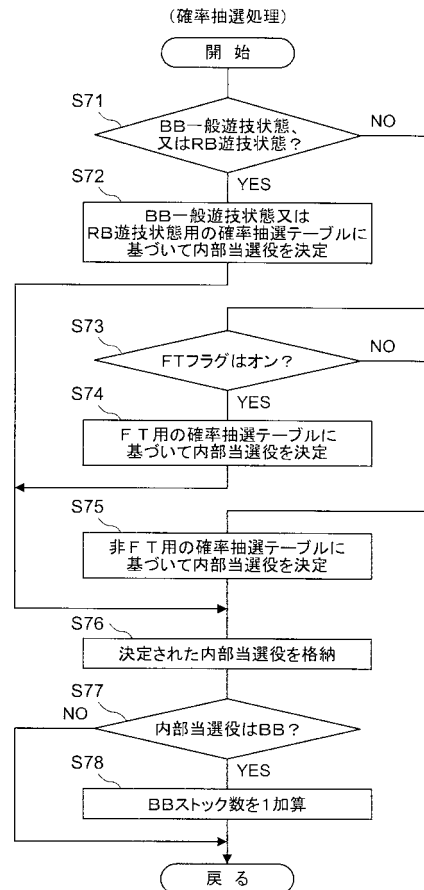
【図 19】



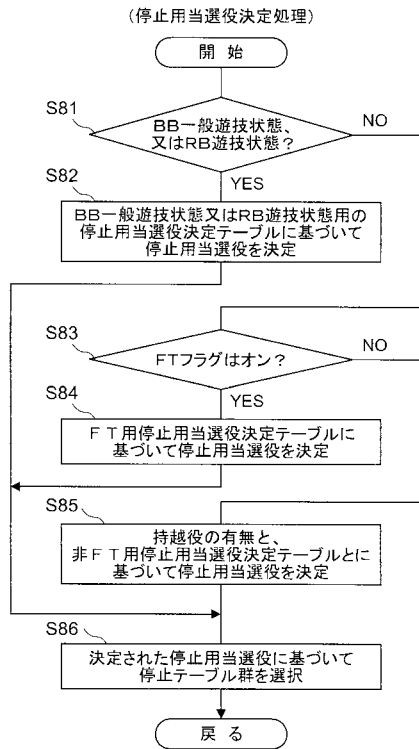
【図 20】



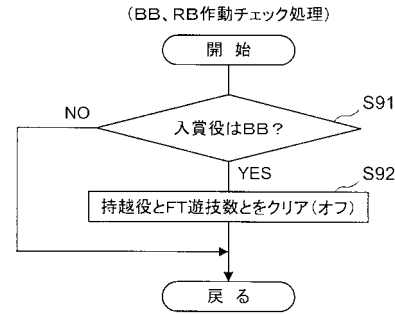
【図 21】



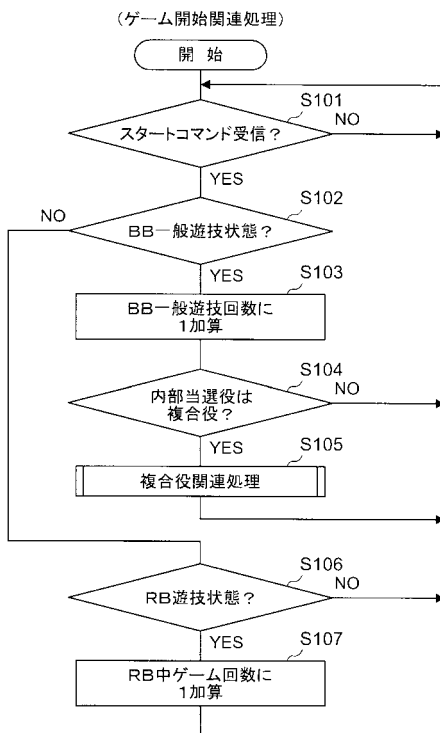
【図 2 2】



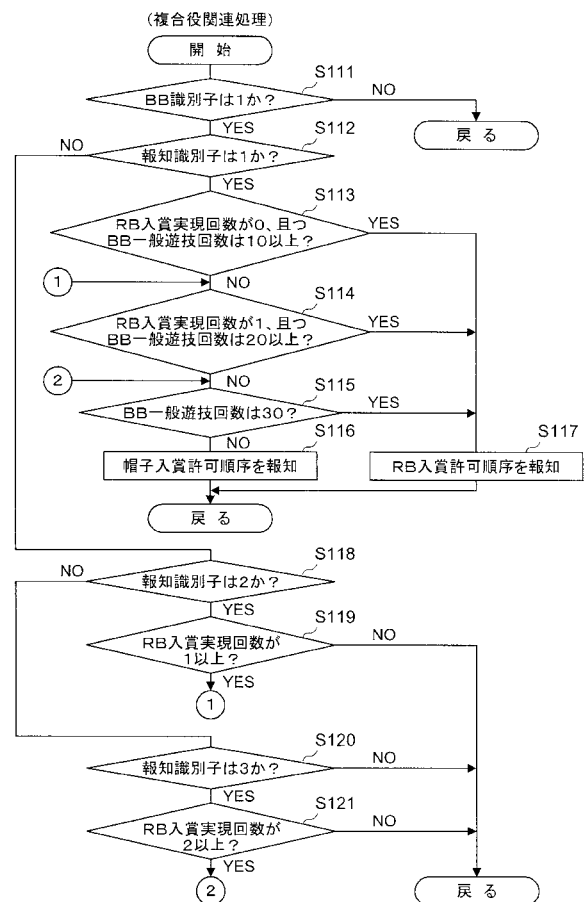
【図 2 3】



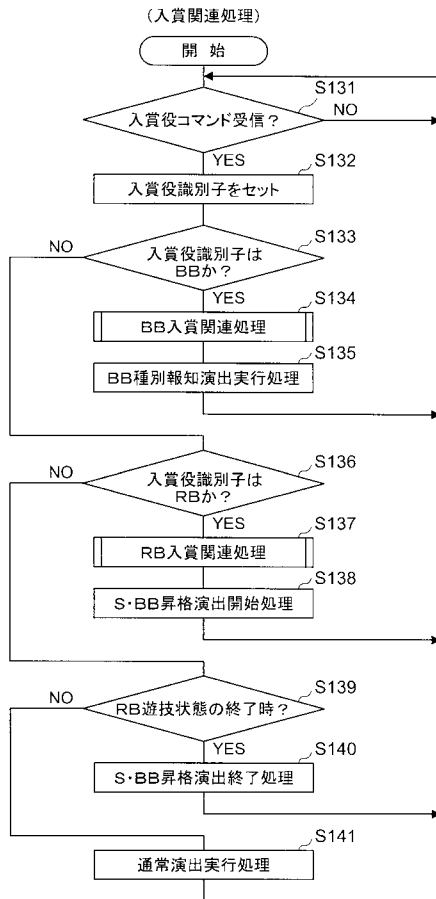
【図 2 4】



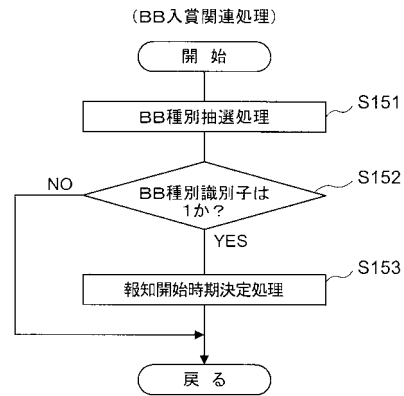
【図 2 5】



【図 26】



【図 27】



【図 28】

